

Screen Shots:  
Anima



Rockford's the name, and underground mining's the game! Can you guide Rockford through the 15 different levels, collecting diamonds and avoiding falling boulders, exploding barrels and other mining related hazards. Not only does this pack contain the *Boulder Dash* game, but also an amazing construction kit that allows you to design and play your very own levels and puzzles. So now there is no limit to the fun you can have!

Il s'appelle Rockford et il prospecte le sous-sol pour découvrir des diamants! Pouvez-vous guider Rockford à travers les 15 niveaux différents, en recueillant des diamants et en évitant les roches qui tombent, les barils explosifs et tous les autres dangers du sous-sol. Vous trouverez ici, non seulement le jeu *Boulder Dash* le plus récent, mais aussi un étonnant kit de construction qui vous permettra de concevoir et de jouer vos propres niveaux et puzzles. So now there is no limit to the fun you can have!

Se llama Rockford y se decide a la minería. ¿Podrás guiar a Rockford a través de 15 diferentes niveles, recogiendo diamantes y evitando las rocas que caen, los truenos que explotan y otros accidentes peligrosos? Este disco no sólo contiene la clásica versión de *La Minas de Diamantes*, sino también un maravilloso equipo de construcción que te permitirá diseñar tus propios niveles y puzzles. ¡Ahora la diversión no tendrá límites!

Erkundet Rockford. Und er ist unter der Erde auf der Suche nach Diamanten. Können Sie Rockford durch die 15 verschiedenen Minen führen, um dabei Diamanten zu sammeln, Steine und die verheerenden Feldstrecken, explodierende Gitarrenstücke und andere unterirdische Gefahren zu bewältigen? Diese Packung enthält nicht nur das klassische *BOULDER DASH*-Spiel, sondern auch einen Baustein, mit dem Sie Höhlen und Anlagen selbst gestalten können. Diese Spielanpassungen sind also keine Grenzen gesetzt!

Rockford è il nome e scopare la miniera è il gioco! Sei capace a guidare Rockford attraverso 15 diverse diverse, raccogliendo diamanti ed evitando la roccia di impalcio, facendo esplodere la scatola o altri ostacoli dell'ambiente? Questa compilation non solo contiene l'ultima gioco *Boulder Dash*, ma anche un'impresante kit di costruzione che ti permette di progettare e di giocare con le tue idee con i tuoi puzzle personali. Così, adesso, non ci saranno più limiti al tuo divertimento!

Amiga	Amiga
Amiga	48/128K Amiga
Amiga	48/128K Amiga
Amiga	Amiga SYSTEME
Specimen	Amiga CD32 - Compatibile
Amiga	Amiga CD32
Amiga	Amiga CD32

CONSTRUCTION KIT

Title Code

876



EDOS



si che Rockford si suicidò? Poco quindi avviene nuovamente la caverne? Verità assegnata una vita extra a ogni 500 punti.

#### EST DI COSTRUZIONE

Con questa parte del programma, puoi creare la tua caverne ed intermissioni Boulder Dash. Poco anche creare un gioco completo utilizzando fino a 64 schermi, 16 segni orario e caverne e intermissioni. Questi progetti possono venire usati in tutti i 4 giochi Boulder Dash. Sull'ST il comando dello schermo edit è Hasta mouse. Premere il pulsante destro e l'SCap conferma il menu nel quale trovi aggiornamenti. Sull'Amiga usa i tasti per i cursori e la spazzola.

Inizio Quando fa l'edit per la prima volta, verrà presentato un menu che se lo scelta di fare i tasti della caverne o intermissione presenti o di creare una nuova sala. mouse o i tasti per spostare i indicatori sul menu, e la scelta di tutte le opzioni desiderate.

Lungo la parte superiore o a destra dello schermo vedrai un certo numero di immagini. L'oggetto da spostare a destra le loro funzioni sono deserte sotto per selezionare e creare una prima o pulsante di intermissione.

**CREARE MINIGAME** Il reciso non selezionato caverne, e possono essere spinte se non si sono opposti davanti. Una volta selezionato, posizionati sullo schermo del gioco iniziando il mouse e premendo il pulsante di scorrere.

Diamanti per vincere è necessario raccolpire un certo numero di diamanti in ogni caverne e poi pianificare.

Muro Inizialmente è come un blocco, però non è ad eccezione del fatto che quando viene colpito da un oggetto si "frantuma" per un certo tempo di tempo. Durante questo periodo è solido. Pugno e Spallina e viceversa.

Muro rotolante: regolare modo per creare uno spazio di partenza. Non è possibile alla inizialmente ma può essere distrutto da esplosione.

Muro di Treno: questo muro è indestruttibile.

Muro Crepitante: Se si tocca questo muro, questo muro si estenderà di ad ogni spazio libero.

Estra Rockford: questa non si muoveranno, ma deve proteggere da manganie, ecc. che possono distruggere.

Spazio vuoto come nemico: Blocca tutti gli oggetti eccetto Rockford.

Lucciole: esplosione al contatto, uccidendo Rockford. Vengono distrutte se vi si lascia cadere sopra di trampoli e si contatta con un'Arancia.

Farfalle: si comportano come topi, esce per il tunnel quando esplodono predicono diamanti.

Arancia: questa crece molto spesso e se non è contenuta quando si trasferisce in diamanti, si trasforma in diamanti.

Motore: sorride in amico, ma può essere attivata da recce e diamanti.

Porta d'Uscita Nascondita: questa porta sembra proprio la porta di Tiziano ed è davvero difficile di trarre.

Porta d'Uscita: questa porta per la pianta non apre sarà stata raccolta il numero richiesto di diamanti.

Intrata: qui il dove Rockford.

**COMANDI** Una Mese (Premi L) disegna una via dell'immagine attualmente selezionata. Fa uno scatto per la posizione di partenza e un altro per la posizione finale.

Random: selezionando: immagine dei due 20 degli oggetti selezionati si posizioneranno in modo casuale sullo schermo di gioco.

Esce (Premi E) seleziona una spazio vuoto, che può essere usato per cancellare oggetti non posizionati.

Clock (Premi Y) permette che la temporizzazione ed il contatore vengano modificate.

C (Premi C) Cambia (Premi C) Nel menu seleziona il colore da cambiare e premi il tasto G, indicando R G B possono essere cambiati usando il mouse. Premi il Lato a sinistra per selezionare un nuovo colore.

T (Premi T) testa lo schermo su cui sta facendo l'edit. Usa i pulsanti per controllare Rockford. Ha una vita sola.

M (Premi M) seleziona un nuovo schermo, ed elimina l'intermissione nella caverne su cui sta lavorando.

Altre funzioni: qui si accede solo con i tasti solo.

F (Full screen) (schermo intero) vista dell'intera area di gioco.

S-Sound (nuova) C4 Off.

**NOTA** se ST premetti 0 si cambia dell'area di gioco scrolling all'area di gioco con scrollig. Su Amiga per visualizzare le diverse parti delle schermi di gioco, selezionare lo schermo intero (I) o per spostare il cursore verso la nostra area.

**MENU PRINCIPALE** Usando il menu principale puoi mantenere i parametri dell'intermissione nella caverne, il caricamento, il salvataggio, fermare una caverne.

Accesso al comando del disco e le opzioni di gioco.

**OPZIONI DI DISCO** Permette di prevedere di collegare diversi comandi ed

intermissioni. Usare il mouse od tasti per selezionare la caverne e le intermissioni. Usualmente caverne 10 (G, B, R) per decidere se il giocatore può accedere a questa caverne dal gioco principale. Puoi poi salvare la tua preferenza sul disco. **NOTA** SI PREGA DI USARE UN DISCO SEPARATO PER SALVARE LE TUE CAVERNE E SEQUELENZE.

**UNA NOTA SU CAVERNE ED INTERMISSIONI** un gioco Boulder Dash standard consiste di un totale di 16 caverne e 4 intermissioni. Le caverne sono da 4 schermi video. Iniziamo così ad ed è qui che il giocatore deve riconoscere i diamanti inedici. Dopo ogni la caverne, il giocatore viene ricompensato con un gioco bonus. L'intermissione Questa è semplicemente un'area schermata su cui non può ottenere punti o vita extra.

Oppure, usando questo si può modificare il numero delle caverne e delle intermissioni. Qualsiasi numero a sequenza.

## BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT

### INSTRUCCIONES

#### INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectre	LOAD
Comandante 64 (selección)	SHIFT RUN/STOP
Comandante 64 (selección)	LOAD " .B1
Amiga (casella)	RUN
Amiga (casella)	TAP (Enter) RUN (Enter)
Amiga (selección)	RUN/TAP

**ATARI ST** Apaga el ordenador, inserta el disco y vuelve a encenderlo. Con el ratón, pulsa dos veces el botón LOADER PRG que verás en pantalla. El programa se cargará automáticamente. **AMIGA** Apaga el ordenador. Inserta el disco y vuelve a encenderlo. El programa se cargará automáticamente.

Una vez cargada el programa tendrás la posibilidad de utilizar el Equipo de Construcción o de jugar. Pulsa la tecla elegida y el programa ejecutará la sección deseada.

**EL JUEGO** El objetivo de La Mina de Diamantes es explorar curvas y recuperar el número de diamantes indicado en el tiempo limitado. Generalmente la forma de resolver las caveras es muy sencilla, pero no siempre resulta evidente desde el principio. Lee atentamente la descripción de los elementos del juego en el "EQUIPO DE CONSTRUCCION" a fin de comprender mejor los diferentes aspectos.

**PARA JUGAR** Una vez que se haya terminado de cargar la sección del juego, se le pedirá el nombre del fichero. Escribe GAME1 (es un conjunto de 16 cunas predefinidas) o el nombre de alguno de los juegos que hayas creado utilizando el equipo.

Puedes desplazar tu personaje, Rockford, por el interior de la cueva, utilizando el joystick. Si ves que no vas a poder completar la cueva en la que te encuentras, pulsa ESC y Rockford se suicidará. De esta forma podrás volver al comienzo de la cueva. Cada 500 puntos obtendrás una vida adicional.

**EQUIPO DE CONSTRUCCION** Empleando esta parte del programa podrás crear tus propias caveras e intermissiones de La Mina de Diamantes. También podrás elaborar un juego completo utilizando hasta 64 pantallas, en cualquier orden de caveras e intermissiones. Los diseños pueden utilizarse con el juego La Mina de Diamantes IV.

En el ST, el control de las pantallas de edición se realiza con el ratón. Pulsando el botón derecho o ESC abandonas el menú activado en ese momento. En el Amiga se usan las teclas de cursor y la barra desplazadora.

Para comenzar: Cuando edites por primera vez aparecerá un menú que te ofrecerá la posibilidad de modificar una cueva o intermission existente, o bien de crear una nueva. Utiliza el ratón o las teclas para desplazar el cursor por el menú y pulsa sobre la opción deseada. En la fila superior de la pantalla, o a uno de sus lados, verás una serie de iconos. Leyendo de izquierda a derecha, en la parte inferior se describen sus funciones (para seleccionar un icono, pulsa el botón izquierdo).

**OBJETOS ROCAS** las rocas caerán si no están apoyadas y pueden ser empotradas si detante de ellas no hay ningún objeto. Cuando las seleccionas, colócalas en la pantalla de juego moviendo el ratón y pulsando el botón izquierdo.

Diamantes: es preciso recoger en cada curva un determinado número de diamantes para ganar y salir de ella.

Moto Encantado: es igual al resto de los muros, a excepción de que, cuando lo golpeas con un objeto, se "confundirá" durante algún tiempo. Durante este periodo las rocas se

convertirán en diamantes e viceversa.

Muro: un muro común utilizado para construir engaños y cárceles. No puede crecerse aunque puede destruirse con explosivas.

Muro de titanio: este muro es indestructible.

Muro "crecer": si no hay obstáculos a su alrededor, este muro crecerá invadiendo cualquier espacio libre.

Rockford adicionales: no se robarán, pero debes evitar que sean destruidos por rocas, etc. Escena se utiliza para rebajar. Debes cualquier objeto, excepto a Rockford.

Ladrilleras: Explota al contacto, matando a Rockford. Se desplazan lanzando rocas contra ellos o por contacto con arena.

Murallas: se comportan como las ladrilleras, con la diferencia de que al explotar producen diamantes.

Arboles: crecen en la escena e a menos que los cortes (momento en que se convertirán en diamantes), finalmente se transformarán en rocas.

Fango: sembrante a la arena. Junto puede ser destruido por barriadas y rocas.

Puerta de salida oculta: esta puerta se parece a un Muro de Parte, e igualmente es difícil de encontrar.

Puerta de salida: verás esta puerta tan pronto consigas el número de diamantes necesario. Entrada: aquí comienza a jugar Rockford.

### ORDENES

Modo de linea (pulsa L) se dibuja una linea del icono seleccionado. Pulsa para su posición inicial y vuelve a pulsar para su posición final.

Alargado: recogiendo el icono dada coloca al aleatoriamente 20 de los objetos seleccionados en la pantalla de juego.

Borrador (pulsa E) selecciona un espacio vacío, que puede utilizarse para borrar objetos mal situados.

Reloj (pulsa Y) Permite editar los horarios y contadores.

C (pulsa C) cambia los colores. Selecciona en el menú de colores el color que deseas modificar y pulsa el botón. Los indicadores RGB pueden modificarse empleando el ratón. Pulsa el botón izquierdo para seleccionar un nuevo color.

T (pulsa T) te permite comprobar la pantalla que estás editando. Utiliza el joystick para controlar a Rockford. En este caso borrar una sola vez.

M (pulsa M) selecciona el menú principal que se describe más abajo.

N (pulsa M) selecciona una nueva pantalla y borra el intervalo en que estás trabajando. Otras funciones a las que sólo puedes acceder mediante el teclado son:

I - Pantalla entera (te permite ver la totalidad de la zona de juego)

S - Activar/desactivar sonido.

**NOTA** En el ST al pulsar 0 activas o desactivas el desplazamiento de la zona de juego. En el Amiga, para ver las diferentes zonas de la pantalla de juego, selecciona pantalla entera (F) y a continuación desplaza el cursor hasta la nueva área.

### MENU PRINCIPAL

Utilizando el menú principal puedes definir los parámetros de intervalo de cueva, cargar/guardar, recorriendo una cueva, acceder a las órdenes de disco y a las opciones de juego. **Opciones de Juego** Permite al jugador agrupar diferentes curvas e intermissiones. Utiliza el ratón o las teclas para seleccionar las caveras e intermissiones. Modifica la opción S/N para decidir si el jugador podrá acceder a esa cueva desde el juego principal. En este momento podrás grabar la secuencia en el disco. **NOTA UTILIZA UN DISCO INDEPENDIENTE PARA GRABAR TUS CUEVAS Y SECUENCIAS**

**NOTA SOBRE CUEVAS E INTERVALOS** Un "juego" de La Mina de Diamantes está formado por un total de 16 cunas e intermissiones. Las cunas están formadas por 4 pantallas de TV de laboratorio, etc. y es el lugar en que el jugador debe recoger los diamantes necesarios. Cada cuna y el jugador es recorriendo con su "juego de bonificación", el intervalo. Es una pantalla en la que pueden conseguir puntos o vidas adicionales. Obviamente utilizando este equipo se puede alterar la cantidad de cunas e intermissiones a cualquier cantidad a número de secuencias.

BoulderDash es una registrada trademark of First Star Software Inc. BoulderDash Construcción es un trademark of First Star Software Inc. BoulderDash es un software de First Star Software Inc. All rights reserved.